

Pengaruh Media *Board Game* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Tania Salsabilla¹, Yusron Abda'u Ansya², Salwa Nabila³

1 SD Swasta IT Arisa Medan

1; taniatsabila1@gmail.com

2 Center of Research Innovation, Intelearn Insight Pustaka Media

2; yusronabda@gmail.com

3 Program Studi Perbankan Syariah, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

3; salwanabila@gmail.com

Korespondensi Penulis:

Tania Salsabilla; email: taniatsabila1@gmail.com

Abstract

This study aims to explore the effectiveness of using conventional board game-based learning media on the learning outcomes of fourth-grade students in the Pancasila Education subject at SD Swasta IT Arisa Medan. The research uses a quantitative method with a pre-experimental one group pretest-posttest design. Data were collected through observation, tests, and documentation. The instrument test on 21 respondents showed that all items were valid (r_{hitung} 0.560–0.692 > r_{tabel} 0.433), reliable (Cronbach's Alpha 0.830), had moderate difficulty levels (0.476–0.619), and good discrimination power (0.435–0.594). The results of the normality test (Shapiro-Wilk) showed pretest significance value of 0.061 and posttest significance value of 0.096, while the homogeneity test obtained a significance value of 0.774, indicating that the data are normally and homogeneously distributed. The hypothesis test using the paired sample t-test obtained a significance value of $0.000 < 0.05$ with a mean difference of -21.613 ($t = -11.272$; $df = 30$). These results indicate a significant difference between the pretest and posttest scores. Thus, board game-based learning media has proven effective in improving students' learning outcomes on the topic of "rules in the surrounding environment".

Keywords: Learning Media, Board Game, Learning Outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media pembelajaran konvensional berbasis *board game* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Swasta IT Arisa Medan. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pre-experimental one group pretest-posttest*.



Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Uji instrumen pada 21 responden menunjukkan seluruh butir soal valid ($r_{hitung} 0,560-0,692 > r_{tabel} 0,433$), reliabel (*Cronbach's Alpha* 0,830), tingkat kesukaran sedang (0,476–0,619), serta daya pembeda baik (0,435–0,594). Hasil uji normalitas (*Shapiro-Wilk*) menunjukkan nilai signifikansi *pretest* 0,061 dan *posttest* 0,096, sedangkan uji homogenitas memperoleh nilai signifikansi 0,774, sehingga data berdistribusi normal dan homogen. Uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan selisih rata-rata -21,613 ($t = -11,272$; $df = 30$). Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *board game* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi “aturan di lingkungan sekitar”.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Board Game, Hasil Belajar

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC BY-SA 4.0.



1. PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengembangan diri. Menurut Dafit et al. (2023), belajar adalah rangkaian aktivitas yang bertujuan menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat permanen melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Interaksi dalam pembelajaran, seperti penyampaian materi oleh guru, menjadi dasar bagi peserta didik dalam mencapai prestasi belajar sehingga menghasilkan output berupa hasil belajar (Agusti & Aslam, 2022; Ansyah, 2026b; Arsil et al., 2025; Rosanda et al., 2025).

Hasil belajar merupakan perubahan keterampilan, sikap serta pengetahuan yang dikategorikan dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik melalui proses pembelajaran (AlAfnan, 2025; Ansyah, 2026c; Fitri et al., 2022). Hasil belajar berperan penting dalam proses pembelajaran karena dengan hal tersebut guru dapat mengetahui bagaimana perkembangan pengalaman atau pengetahuan yang diperoleh peserta didik dalam upaya mencapai tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar (Hartati et al., 2026; Jin et al., 2025; Li et al., 2026; Wibowo et al., 2021). Pentingnya hasil belajar terletak pada perannya sebagai indikator ketercapaian tujuan pembelajaran, alat evaluasi perkembangan dan motivasi belajar.

Rendahnya hasil belajar peserta didik secara umum tidak hanya disebabkan oleh minat dan penggunaan strategi pengajaran dalam pembelajaran, tetapi juga dipengaruhi oleh pemanfaatan media yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif peserta didik usia sekolah dasar. Teori Piaget dalam Pitriani et al. (2023) memaparkan bahwa peserta didik sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret, yaitu tahap ketika peserta didik membutuhkan pengalaman belajar langsung serta penggunaan media yang menarik dan interaktif. Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas tanpa bantuan media pembelajaran berpotensi membuat peserta didik sulit memahami materi. Sebaliknya, penggunaan media pembelajaran dapat mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah (Ansyah, 2026d; Khairunnisa & Wulandari, 2025; Ningsi & Hartono, 2025; Zai et al., 2024).

Media pembelajaran merupakan komponen atau alat yang berfungsi sebagai sarana penyalur pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik. Media ini digunakan untuk merangsang pikiran, minat, dan perhatian peserta didik dalam proses belajar, sehingga tercipta kondisi belajar yang kondusif dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik (Ansyah, 2026a; Wijayanto & Fauziah, 2023). Selanjutnya, Maharani et al. (2024)

menjelaskan bahwa ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, dalam memilih media pembelajaran perlu memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, serta memahami makna persepsi dan faktor-faktor yang memengaruhi penjelasan persepsi secara optimal.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 tentang Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah (Kemendikdasmen, 2025) melaporkan bahwa salah satu mata pelajaran pada pendidikan dasar dalam struktur kurikulum merdeka adalah Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan bidang studi yang bertujuan agar peserta didik dapat menjalankan perannya secara aktif dan kreatif selama proses pembelajaran serta dapat menerapkannya sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Pancasila sangat penting untuk dipelajari karena dapat meningkatkan pemahaman tentang pentingnya nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu, pembelajaran ini juga berperan dalam mempersiapkan warga negara yang berbudi pekerti luhur serta menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila (Edy et al., 2025; Haq & Glorino Rumambo Pandin, 2025; Resmana & Dewi, 2021; Sitompul et al., 2025; Sutrisno et al., 2025). Dalam upaya mewujudkan pembelajaran yang efektif, dibutuhkan pendekatan yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Menurut Kanda & Rustini (2024), integrasi aktivitas yang melibatkan peserta didik dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik dan relevansi mata pelajaran. Hal ini dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Namun, apabila proses pembelajaran hanya berlangsung satu arah melalui metode ceramah, peserta didik cenderung menjadi pasif. Kondisi ini menyebabkan pemahaman terhadap materi kurang optimal dan berdampak pada hasil belajar.

Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang belum memahami makna dan pentingnya aturan di lingkungan sekitar dengan baik. Peserta didik hanya mengandalkan hafalan tanpa benar-benar memahami nilai dan alasan dibalik aturan tersebut, sehingga hal ini berpengaruh besar pada hasil belajar mereka. Berdasarkan hasil ulangan harian pada materi aturan di lingkungan sekitar, banyak peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yakni 70. Dari 31 orang peserta didik Kelas V, hanya 8 orang atau 25,8% yang mampu mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran dan 23 orang atau 74,2% masih belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran.

Kondisi ini menunjukkan perlunya perbaikan yang mampu mengakomodasi permasalahan tersebut agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Salah

satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran konvensional berbasis *board game*. Media ini dapat diterapkan terutama pada materi “Aturan di Lingkungan Sekitar”. Penggunaan *board game* dinilai mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, media ini juga dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep, melatih kemampuan kognitif, serta membentuk karakter. Dengan demikian, penggunaan media *board game* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Marinda et al., 2025; Novianti et al., 2022; Rahman et al., 2025)

Menurut Ana & Dwipayani (2025) dan Y. M. Putri & Andaryani (2025) menjelaskan bahwa media *board game* adalah hasil inovasi dari permainan tradisional ulat tangga yang telah dimodifikasi dengan kreatif. Permainan ini tidak dikembangkan secara digital, walaupun saat ini dunia anak-anak didominasi teknologi digital. Kehadiran permainan ini dalam bentuk fisik ini menjadi pendekatan alternatif yang dipilih sebagai respon terhadap fenomena berlebihan pada anak. Permainan ini tidak hanya menjadi media rekreatif, tetapi juga berfungsi sebagai sarana edukatif yang mendukung kebugaran fisik dan menanamkan nilai-nilai sosial yang inklusif (Arifin & Suparno, 2025; Sotoca-Orgaz et al., 2025).

Penelitian ini mencerminkan kebutuhan nyata yang terjadi di lapangan yaitu pentingnya mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang akan berpengaruh pada kemampuan memahami materi. Penggunaan media pembelajaran konvensional berbasis *board game* dinilai sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang senang belajar sambil bermain, berkompetisi dan berinteraksi dengan teman. Penelitian ini juga nantinya akan memiliki nilai kebaruan karena menguji efektivitas penggunaan media konvensional berbasis *board game* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tengah berkembangnya media digital saat ini dan dilaksanakan pada bidang yang selama ini jarang menyentuh penelitian berbasis media konvensional. Selain itu, berkontribusi pada upaya peningkatan hasil belajar peserta didik, penelitian ini juga mendorong inovasi sederhana melalui penggunaan media konvensional agar pembelajaran lebih kreatif dan kontekstual bagi guru sekolah dasar.

2. METODE

Menurut Sugiyono (2020) metode penelitian merupakan proses atau cara ilmiah yang dilakukan untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dilakukan secara sistematis, terperinci dan terstruktur serta pelaksanaannya fokus pada penggunaan angka, tabel, grafik dan diagram untuk menampilkan hasil dari data/informasi yang diperoleh (Purnia & Alawiyah, 2020). Desain penelitian yang digunakan adalah *pre experiment-pretest-posttest on group design*. Desain ini merupakan

desain penelitian dimana partisipan diberikan *pretest* sebelum dilakukan perlakuan dan *posttest* sesudah menerima perlakuan (Wada et al., 2024). Peneliti menggunakan desain ini karena memungkinkan peneliti mengukur perubahan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, dipengaruhi oleh keterbatasan kondisi lapangan yang tidak memungkinkan penggunaan kelas kontrol namun tetap memberikan dasar analisis kuantitatif yang kuat melalui perbandingan skor *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang sama (Ansyah et al., 2026; Damanik et al., 2025; Labuem et al., 2025; Nufus et al., 2025; Purba et al., 2026).

Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik sampel jenuh (*total sampling*), dimana seluruh populasi dijadikan sampel dalam penelitian ini. Populasi yang diteliti meliputi seluruh peserta didik Kelas V di SD Swasta IT Arisa Medan berjumlah 31 orang, terdiri atas 17 orang perempuan dan 14 orang laki-laki. Pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes dan dokumentasi. Observasi dilakukan berfokus pada dua aspek utama, yaitu observasi proses pembelajaran yang meliputi keterlibatan peserta didik, partisipasi dalam penggunaan media dan respon peserta didik serta observasi kesulitan belajar peserta didik. Tes yang digunakan adalah tes pilihan berganda. Tes yang dilakukan adalah sebanyak 2 kali yaitu *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data atas informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan, angka, gambar dan keterangan yang dapat mendukung proses penelitian.

Data penelitian dianalisis menggunakan analisis statistik yaitu uji instrumen butir soal, uji prasyarat analisis dan uji hipotesis berpasangan. Uji instrumen butir soal terdiri atas uji validitas, uji reliabilitas, uji kesukaran dan uji daya pembeda. Uji instrumen butir soal dilaksanakan di sampel yang berbeda sebelum digunakan di sampel penelitian utama. Selain itu, uji prasyarat analisis juga meliputi uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari sampel penelitian utama berdistribusi normal atau tidak dan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki varians yang sama. Setelah uji prasyarat analisis telah dilaksanakan dan memenuhi kriteria maka dilanjutkan dengan uji hipotesis berpasangan. Analisis data penelitian dilakukan dengan menggunakan program *Software IBM SPSS Versi 25*.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Peserta Didik

No	Responden	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	R1	50	80
2	R2	50	60
3	R3	50	90
4	R4	60	70

5	R5	50	50
6	R6	50	70
7	R7	50	70
8	R8	80	100
9	R9	70	70
10	R10	60	90
11	R11	50	80
12	R12	40	60
13	R13	50	70
14	R14	40	70
15	R15	30	70
16	R16	30	60
17	R17	40	60
18	R18	60	80
19	R19	60	80
20	R20	50	70
21	R21	70	80
22	R22	40	70
23	R23	50	70
24	R24	60	90
25	R25	60	70
26	R26	50	80
27	R27	40	80
28	R28	40	70
29	R29	70	90
30	R30	30	40
31	R31	40	50
Rata-rata		50,65	72,26

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Sebelum dilaksanakan penelitian, dilakukan uji instrumen butir soal yang terdiri atas uji validitas, uji reliabilitas, uji kesukaran dan uji daya pembeda di SD Swasta IT Arisa Medan dengan jumlah responden sebanyak 21 orang.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen

No	Nomor Soal	R _{Hitung}	R _{Tabel}	Keterangan	Kriteria Korelasi
1	Soal 1	0,621	0,433	Valid	Tinggi
2	Soal 2	0,682	0,433	Valid	Tinggi
3	Soal 3	0,681	0,433	Valid	Tinggi
4	Soal 4	0,560	0,433	Valid	Cukup
5	Soal 5	0,652	0,433	Valid	Tinggi
6	Soal 6	0,618	0,433	Valid	Tinggi
7	Soal 7	0,601	0,433	Valid	Tinggi
8	Soal 8	0,692	0,433	Valid	Tinggi
9	Soal 9	0,590	0,433	Valid	Cukup
10	Soal 10	0,590	0,433	Valid	Cukup

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah item yang diuji dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ (Soesana et al., 2023). Dengan subjek uji instrumen butir soal yang berjumlah 21 orang memiliki nilai derajat kebebasan (N-2) maka $21-2=19$ dan taraf signifikansi 5% sehingga didapat nilai r_{tabel} 0,433. Oleh karena itu, soal 1-10 memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh soal dikatakan valid dan layak digunakan.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen

Nilai Cronbach's Alpha	Jumlah Soal
0,830	10

Dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah nilai Cronbach's Alpha $> 0,70$ (Muin, 2023). Berdasarkan tabel 3, nilai Cronbach's Alpha diperoleh sebesar $0,830 > 0,70$ sehingga dapat disimpulkan bahwa soal yang akan digunakan dalam penelitian dinyatakan reliabel.

Tabel 4. Hasil Uji Kesukaran Instrumen

Uraian	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10
Mean	0,524	0,524	0,619	0,524	0,524	0,619	0,476	0,476	0,524	0,524

Berdasarkan tabel di atas, tingkat kesukaran butir soal dapat dilihat pada nilai mean. Nilai *mean* menunjukkan proporsi peserta didik yang menjawab benar pada butir soal. Pengambilan keputusan pada uji kesukaran yaitu (1) $0,01-0,30$ = Sukar; (2) $0,31-0,70$ = Sedang; dan (3) $0,71-1,00$ = Mudah (Fatimah & Alfath, 2019). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa nilai mean pada tabel berada pada rentang nilai $0,31-0,70$, sehingga tingkat kesukaran pada semua soal dapat diterima dengan kriteria indeks kesukaran sedang.

Tabel 5. Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen

Nomor Soal	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal 1	4,810	8,462	0,507	0,815
Soal 2	4,810	8,262	0,581	0,808
Soal 3	4,714	8,314	0,582	0,808
Soal 4	4,810	8,662	0,435	0,823
Soal 5	4,8095	8,362	0,544	0,812
Soal 6	4,7143	8,514	0,507	0,815
Soal 7	4,8571	8,529	0,483	0,818
Soal 8	4,8571	8,229	0,594	0,807
Soal 9	4,8095	8,562	0,471	0,819
Soal 10	4,8095	8,562	0,471	0,819

Berdasarkan tabel 5, hasil uji daya pembeda instrumen dapat dilihat pada nilai Corrected Item-Total Correlation. Pengambilan keputusan pada uji daya pembeda adalah (1) 0,00-0,19 = Jelek; (2) 0,20-0,39 = Cukup; (3) 0,40-0,69 = Baik; dan (4) 0,79-1,00 = Sangat baik. Oleh karena itu, daya pembeda pada soal yang akan digunakan berada pada rentang nilai 0,40-0,69, sehingga daya pembeda pada soal dapat diterima dengan kriteria baik.

Setelah uji instrumen butir soal dan soal dapat diterima untuk digunakan maka dilaksanakan uji prasyarat analisis pada hasil belajar yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kode Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	<i>Pretest</i>	0,198	31	0,003	0,935	31	0,061
	<i>Posttest</i>	0,206	31	0,002	0,942	31	0,096

Uji normalitas yang digunakan adalah uji *shapiro-wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 orang dengan dasar pengambilan keputusan adalah data dikatakan berdistribusi normal apabila memiliki nilai signifikansi > 0,05 (Sudirman et al., 2023). Berdasarkan tabel 6, nilai signifikansi pada hasil *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Uraian	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	<i>Based on Mean</i>	0,084	1	60	0,774
	<i>Based on Median</i>	0,021	1	60	0,886
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	0,021	1	59,272	0,886
	<i>Based on trimmed mean</i>	0,132	1	60	0,717

Berdasarkan tabel 8, diketahui bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 kan ditolak sedangkan H_a diterima. Jadi, dalam penelitian ini terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran konvensional berbasis *gameboard*.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran berbasis *board game* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media pembelajaran *board game* merupakan media yang mengedepankan prinsip keterlibatan aktif, umpan balik secara langsung, dan prinsip adaptabilitas. Dalam penggunaannya, peserta didik terlibat secara langsung dalam aktivitas belajar melalui interaksi dengan elemen permainan. Hal ini memungkinkan terjadinya interaksi dan kompetisi antarpemain sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Hasil belajar dalam penelitian ini dimaknai sebagai kemampuan atau keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang terjadi secara menyeluruh dalam diri peserta didik. Penggunaan media *board game* mendorong pembelajaran yang tidak hanya berlangsung satu arah. Peserta didik menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada peningkatan hasil belajar yang lebih optimal.

Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti merumuskan jawaban terhadap permasalahan utama penelitian ini melalui uji hipotesis berpasangan (*paired sample t test*). Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *board game*. Dengan demikian, media *board game* terbukti tidak hanya meningkatkan nilai secara statistik, tetapi juga memberikan peningkatan kemampuan belajar secara nyata.

Secara teoretis, temuan penelitian ini sejalan dengan teori taksonomi Bloom yang dicetuskan oleh Benjamin Bloom tahun 1956 dalam Winarti & Istiyono (2020). Teori tersebut menjelaskan bahwa hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Peningkatan hasil *posttest* menunjukkan adanya perkembangan peserta didik terutama pada ranah kognitif, yaitu dalam memahami dan menerapkan materi pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi bagian integral dari pengalaman belajar peserta didik.

Selain itu, penelitian ini juga relevan dengan teori pengalaman belajar oleh Edgar Dale (1946) melalui kerucut pengalaman yang dijelaskan dalam Pagarra et al. (2022). Pada kategori *direct purposeful experiences* atau pengalaman langsung yang dimodifikasi, peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih mendalam melalui pengalaman konkret dibandingkan pengalaman abstrak. Hal ini juga didukung oleh teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang dijelaskan dalam Setiawan (2024), bahwa peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik mulai mampu berpikir logis terhadap peristiwa konkret, memahami konsep konservasi, serta melakukan pengelompokan dan seriasi.

Penelitian terdahulu turut memperkuat hasil penelitian ini. Putri et al. (2024) menyatakan bahwa penggunaan media *board game* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. Ilmiyah et al. (2024) juga menyimpulkan bahwa media *board game* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Selain itu, Sakti & Kartiani (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan *board game* dapat meningkatkan minat belajar, partisipasi aktif, serta interaksi peserta didik. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian di SD Swasta IT Arisa Medan yang menunjukkan bahwa penggunaan media *board game* efektif dengan kategori sedang dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi Aturan di Lingkungan Sekitar serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan interpretasi data yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan berdasarkan hasil uji *t* berpasangan (*Paired sample t test*), diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran konvensional berbasis *board game* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V. Oleh karena itu, media pembelajaran konvensional berbasis *board game* efektif digunakan pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V.

Pernyataan Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

REFERENSI

- Agusti, N. M., & Aslam. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800.
- AlAfnan, M. A. (2025). Enhancing educational outcomes using AlAfnan taxonomy: integrating cognitive, affective, and psychomotor domains. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 14(3), 2419. <https://doi.org/10.11591/ijere.v14i3.33147>
- Ana, I. K. T. A., & Dwipayani, N. K. (2025). *Cinta Board Game*.
- Ansyah, Y. A. (2026a). *BERPIKIR KREATIF DAN KRITIS*. Penerbit KBM Indonesia.
- Ansyah, Y. A. (2026b). *KONSEP PENDIDIKAN BERKEMAJUAN MUHAMMADIYAH*. PENERBIT KBM INDONESIA.
- Ansyah, Y. A. (2026c). *Model Deep Learning Etnokultural di Sekolah Dasar Implementasi Pendekatan Collaboration and Competition*. Penerbit KBM Indonesia.
- Ansyah, Y. A. (2026d). *PENDIDIKAN KELAUTAN DAN PESISIR: Integrasi Sains, Lingkungan, Kearifan Lokal dalam Memahami Kehidupan Bawah Laut di Sekolah Dasar*. PENERBIT KBM INDONESIA.
- Ansyah, Y. A., Tarigan, I. M. B., Khaidarmansyah, K., Iwan, I., Sutrisno, E., Tanniewa, A. M., Wisnujati, N. S., Rangkuti, J. A., Lestari, N., & Hadjo, S. (2026). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Arifin, M. A., & Suparno, S. (2025). Game-Based Learning for Special Needs: How Modified Board Games Transform Self-Concept in Students with Physical Disabilities. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(4). <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i4.1983>
- Arsil, Hamengkubuwono, & Abdul Rahman. (2025). The Effect of the Implementation of the Cooperative Learning Model Type Student Teams Achievement Division (STAD) on Creativity, Initiative, Motivation and Student Learning Outcomes. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 10(1), 54–74. <https://doi.org/10.25217/ji.v10i1.5026>

- Dafit, F., Ain, S. Q., & Lingga, L. J. (2023). *Belajar dan Pembelajaran di SD*. Eureka Media Aksara.
- Damanik, J. B., Ansya, Y. A., Napitupulu, J., Mardhotillah, B., Simarmata, H. M. P., Ariani, S., Daud, M., Erdawaty, E., Lubis, P. F., & Fajrillah, F. (2025). *Statistika Untuk Penelitian*. Yayasan Kita Menulis.
- Edy, S., Budimansyah, D., Nurdin, E. S., & Hidayat, M. (2025). Instilling Pancasila Leader Ship Character Values Through Pancasila Education With A Constructivist Approach. *JHSS (JOURNAL OF HUMANITIES AND SOCIAL STUDIES)*, 9(3), 242–251. <https://doi.org/10.33751/jhss.v9i3.114>
- Fitri, Y., Desyandri, & Erita, Y. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar: enerapan Pendekatan Pembelajaran Konstruktivis. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08(02), 2982–2992.
- Haq, A. N., & Glorino Rumambo Pandin, M. (2025). Millennial Character Education For The Development Century Of Pancasila Values In The 21st. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 12(3). <https://doi.org/10.23887/jpku.v12i3.35668>
- Hartati, I. S., SE, S. P., Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2026). *GURU INOVATIF SISWA KREATIF: Menciptakan Siswa Aktif, Adaptif, dan Responsif*. PENERBIT KBM INDONESIA.
- Ilmiyah, E. A., Susilo, T. A. B., & Maqfiro, M. L. H. (2024). Pengaruh Media Board Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 8(2), 238–247.
- Jin, F., Peng, X., Sun, L., Song, Z., Zhou, K., & Lin, C. (2025). Knowledge (Co-)Construction Among Artificial Intelligence, Novice Teachers, and Experienced Teachers in an Online Professional Learning Community. *Journal of Computer Assisted Learning*, 41(2). <https://doi.org/10.1111/jcal.70004>
- Kanda, A. S., & Rustini, R. (2024). Implementasi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran di ma nurul iman. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3), 566–579.
- Kemendikdasmen. (2025). *Permendikdasmen RI Nomor 13 Tahun 2025*.
- Khairunnisa, F., & Wulandari, D. (2025). Development of Smart Box Learning Media on Earth Layers Material to Improve Student Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(2), 388–397. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i2.10642>

- Labuem, S., Rahmawati, I., Marshanawiah, A., Muhammadun, M., Ansya, Y. A., Tangka, G. M. W., Firdian, F., Amiruddin, A., Surawan, G. C., & Subakti, H. (2025). *Statistik Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. Yayasan Kita Menulis.
- Li, Z., Wang, C., & Bonk, C. J. (2026). Generative AI for Teachers' Self-Directed Professional Development: A Mixed-Methods Study. *TechTrends*, 70(1), 23–38. <https://doi.org/10.1007/s11528-025-01123-8>
- Maharani, A. S., Nasuha, S. U., & Maulida, S. R. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar. *Jurnal Bionatural*, 11(1), 76–83.
- Marinda, A. D., Winarni, E. W., & Muktadir, A. (2025). Science Board Game Media Based on Team Game Tournament Model to Improve Cognitive Learning Outcomes. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 14(3), 615–624. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v14i3.94964>
- Muin, A. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian Kuantitatif*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Nasional, D. P. (2003). *Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Ningsi, N., & Hartono, H. (2025). Developing Interactive Learning Media to Enhance Elementary School Students' Learning Motivation. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 6(1), 81–96. <https://doi.org/10.35719/educare.v6i1.291>
- Novianti, Maula, L. H., & Amalia, A. R. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Takbar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02), 1682–1693.
- Nufus, M. R., Candra, Sevenpri, Hismendi, H., Sahir, S. H., Daud, M., Risnawati, R., Raihan, R., Ansya, Y. A., Zalviwan, M., Rasyid, A., Oktariyanto, E. N., Nurlaela, E., Kariza, C. I., Hippy, M. Z., Sianturi, Julinton, Abdussamad, S. N., Maulana, U. A. I., & Ismail, A. R. (2025). *Statistik Dasar untuk Mahasiswa Perguruan Tinggi*. Yayasan Kita Menulis.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, Makassar.
- Pitriani, H., Faslah, D., & Masitoh, I. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Al-Muttaqin*, 9(1), 33–38. <https://doi.org/10.37567/al-muttaqin.v9i1.2218>
- Purba, B., Al Haddar, G., Yulianda, A., Daud, M., Ansya, Y. A., Rosni, R., Sulaeman, Z.,

Laman, E. G., Dewantara, A. S., & Hadjo, S. (2026). *Statistik dalam Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.

Purnia, D. S., & Alawiyah, T. (2020). *Metode Penelitian*. Graha Ilmu.

Putri, A. I. U., Hayati, S., & Nurhayati. (2024). Pengaruh Media Board Game Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TKIT Kipas. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 13386–13392.

Putri, Y. M., & Andaryani, E. T. (2025). Development of Snake and Ladder Board Game Media to Improve Fifth-Grade Students Learning Outcomes on Fraction. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 15(2), 908–926. <https://doi.org/10.23960/jpp.v15i2.pp908-926>

Rahman, S. A., Ashar, A., & Fajardo, M. T. M. (2025). The effect of wordwall digital game media on improving students' learning outcomes and communication skills in social studies at elementary school. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 12(2), 138–152. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v12i2.87944>

Resmana, M. T., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya Pendidikan Pancasila untuk Merealisasikan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Bermasyarakat. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(2), 473–485.

Rosanda, V., Bratko, I., Gačnik, M., Podpečan, V., & Istenič, A. (2025). Robot <scp>NAO</scp> integrated lesson vs. traditional lesson: Measuring learning outcomes on the topic of “societal change” and the mediating effect of students' attitudes. *British Journal of Educational Technology*, 56(1), 435–450. <https://doi.org/10.1111/bjet.13501>

Sakti, H. G., & Kartiani, B. S. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Board Game terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 11(1), 116–121.

Setiawan, W. (2024). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik* (A. Madjid (ed.)). Wadegroup.id.

Sitompul, R. S., Gianistika, C., Tambunan, B. H. R., Ansya, Y. A., Zainuri, H., Sihotang, D. O., Istiarsono, Z., Mukmin, M., Simarmata, J., & Sari, I. M. (2025). *Revolusi Manajemen Pendidikan: Dari Konvensional ke Transformasional*. Yayasan Kita Menulis.

Soesana, A., Subakti, H., Karwanto, Fitri, A., Kuswandi, S., Sastri, L., Falani, I., Aswan, N., Hasibuan, F. A., & Lestari, H. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (A. Karim (ed.)). Yayasan Kita Menulis.

Sotoca-Orgaz, P., Arévalo-Baeza, M., & Pérez-López, I. J. (2025). Impact of a Serious Board

Game on the Academic Performance of Future Physical Education Teachers. *International Journal of Serious Games*, 149–169. <https://doi.org/10.17083/mt8e7w68>

Sudirman, Lembang, S. T., Kondolayuk, M. L., Andinny, Y., Vonnisye, Marlinda, N. L. P. M., Kartini, K. S., Nursa'adah, F. P., Juniawan, P. P. M. E., Sukmawati, R., Purwanti, P., Rosa, N. M., Seruni, Indrawati, F., Suryati, K., Anggereni, S., Safitri, P. T., Damayanti, I. D., Indrayana, P. T., & Thana, D. P. (2023). *Statistika Pendidikan* (S. Haryanti (ed.)). CV. Media Sains Indonesia.

Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.

Sutrisno, E., Asnawi, N., Yani, A., Kumalasari, D., Rela, I. Z., Bonanza, O., Prabasari, I. G., Kalsum, S. U., Sahlan, A. R., Ansya, Y. A., Heriamariaty, H., Hasnawi, M., & NNPS, R. I. N. (2025). *Pendidikan Kependudukan dan Lingkungan Hidup*. Yayasan Kita Menulis.

Wada, F. H., Pertiwi, A., Hasiolan, M. I. S., Lestari, S., Sudipa, I. G. I., Patalatu, J. S., Boari, Y., Ferdinan, F., Puspitaningrum, J., & Ifadah, E. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Wibowo, D. C., Ocberti, L., & Adriana, G. (2021). Studi Kasus Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika di SD Negeri 01 Nanga Merakai. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 60–64.

Wijayanto, M., & Fauziah, H. N. (2023). Pengembangan media pembelajaran buletin terintegrasi materi pelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah AL THIFL*, 3(1), 278–291.

Winarti, & Istiyono, E. (2020). *Taksonomi Higher Order Thinking Skill*. Widya Sari Press Salatiga.

Zai, E. P., Lase, I. W., Harefa, E., Gulo, S., & Duha, M. M. (2024). Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 6677–6691.